1 Salud y seguridad

Introducción

2 Acerca del juego

3 Modos de juego

Inicio

4 Menú principal

5 Cómo guardar los datos

Cómo jugar

6 Controles

7 El servicio

8 Devolver la bola

Tipos de golpes

9 Los golpes

Un jugador

10 Juego individual

Multijugador local

11 Participar en una partida local

Multijugador en línea

12 Cómo jugar en línea

StreetPass

13 Jugar a través de StreetPass

14 Cómo usar StreetPass

Tu cuarto

15 Personalizar tu Mii y opciones

Reglas básicas del tenis

16 Reglas del juego

Contacto

17 Información de contacto

1 Salud y seguridad

Gracias por adquirir MARIO TENNIS™ OPEN para Nintendo 3DS™.

Este programa solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del mismo.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

Información sobre salud y seguridad

⚠ IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono ⚠ en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa

HOME para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

Advertencias sobre el intercambio de información

Este programa te permite conectarte a internet y disfrutar, por medio de la comunicación inalámbrica, de funciones como la participación en enfrentamientos o el registro en clasificaciones. Ten siempre presente lo siguiente cuando utilices la comunicación inalámbrica:

- A través de la comunicación inalámbrica, mucha gente podría ver tus datos (como el nombre o apodo de tu personaje). A la hora de introducir datos, no incluyas ningún tipo de información importante que pueda ser usada para identificarte, ni palabras o expresiones que puedan herir la sensibilidad de otras personas.

- No lleves a cabo ninguna actividad que pueda ocasionar problemas a otros usuarios, como falsificar datos de juego. Si se comprobase que alguien realiza tales prácticas, Nintendo podría prohibirle el acceso a este servicio, entre otras medidas.
- Ten en cuenta que Nintendo no asume ninguna responsabilidad por ningún problema que pueda surgir del uso de la comunicación inalámbrica.

Selección de idioma

Este juego está disponible en español, inglés, alemán, francés, italiano, neerlandés, portugués y ruso. El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Para cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):
www.usk.de

COB (Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):
www.censorship.govt.nz

Advertencias

Cuando descargues o uses este programa (incluidos cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con este programa) y pagues cualquier importe relacionado, adquieres una licencia personal, no exclusiva y revocable para usar este programa en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas del mismo está sujeto al Contrato de Uso y Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluye el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o distribución de este programa sin autorización. Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para ser usados con dispositivos, accesorios o programas no autorizados o carentes de licencia. Dicho uso podría ser ilegal, anula todas las garantías y contraviene las obligaciones del contrato de uso. Además, podría derivar en lesiones tanto a otras personas como a ti

mismo, y podría causar daños o problemas de funcionamiento en la consola Nintendo 3DS o en alguno de sus servicios. Nintendo (así como sus licenciatarios y distribuidores) no se responsabiliza de ningún daño ni pérdida causados por el uso de tales dispositivos o de accesorios carentes de licencia.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de terceros y pide a los proveedores de contenidos de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act de EE. UU., la Directiva sobre el comercio electrónico de la UE y otras leyes aplicables, Nintendo ha adoptado la decisión de eliminar, en determinadas circunstancias y a su entera discreción, cualquier programa de Nintendo 3DS que pudiera infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros. Si crees que se están vulnerando tus derechos de propiedad intelectual,

visita la siguiente página para leer nuestra política y conocer tus derechos:
ippolicy.nintendo-europe.com

Los usuarios residentes en Australia

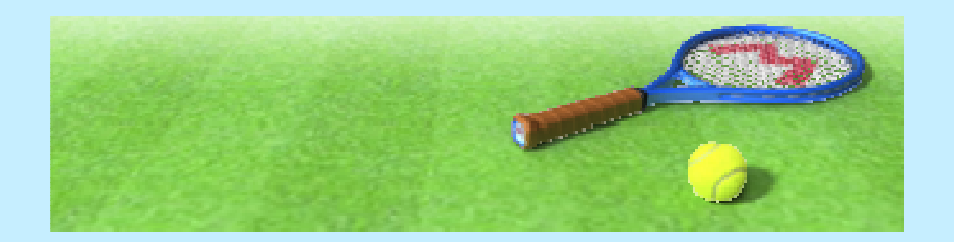
Powered by mobiclip

CTR-P-AGAP-EUR

2 Acerca del juego



En MARIO TENNIS OPEN tienes a tu disposición una variedad de carismáticos personajes con los que jugar al tenis. Podrás competir en torneos, participar en minijuegos y enfrentarte a otros jugadores.
Podrás jugar con personas que estén cerca a través de la comunicación inalámbrica local, con jugadores que residan en tu región por internet y con personajes Mii™ que te hayas encontrado a través de StreetPass™.



3 Modos de juego

Puedes elegir entre distintos modos de juego. Los que están acompañados de alguno de los símbolos que verás a continuación se pueden jugar de forma inalámbrica.

- Juego local (p. 11)
- Modo descarga (p. 11)
- Internet (p. 12)
- StreetPass (p. 13-14)



Modos de juego

Torneo

Hazte con la copa compitiendo contra otros aspirantes en diferentes torneos.

Exhibición

Juega un partido eligiendo tu propia configuración de jugadores, pista, número de sets, etc.

Minijuegos

Hay cuatro minijuegos inspirados en el tenis.

- Tiro al anillo
- Super Mario Tennis
- Peloteo galáctico
- Tintomanía

Tipos de partidos

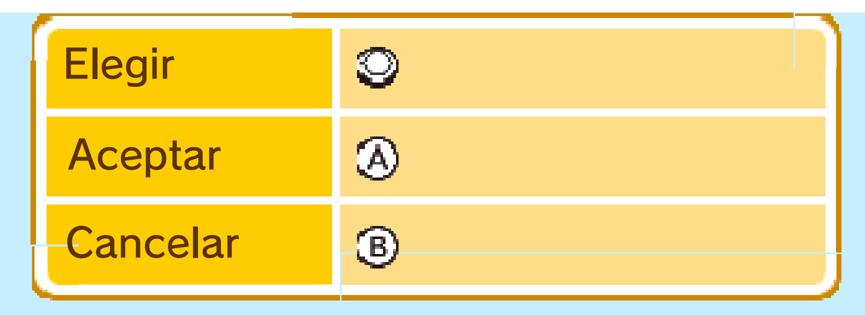
Puedes escoger entre dos tipos de partido: individuales (uno contra uno) y dobles (dos contra dos).



4 Menú principal

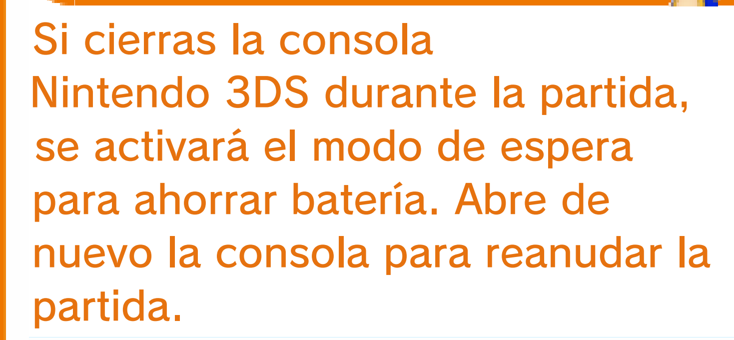
Un jugador (p. 10)	Enfréntate a la consola. Todos los modos de juego están disponibles.
Multi-jugador local (p.11)	Juega en grupos de hasta cuatro jugadores a través de la comunicación local.
Multi-jugador en línea (p. 12)	Compite en un grupo de hasta cuatro amigos o contra jugadores de tu región a través de internet.
StreetPass (p. 13-14)	Puedes jugar partidos o a Tiro al anillo con personajes Mii que te hayas cruzado a través de StreetPass.
Tu cuarto (p. 15)	Aquí puedes cambiar las opciones del juego y a tu Mii.

Controles del menú



Elegir	
Aceptar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

Nota: También puedes elegir las opciones usando la pantalla táctil.



Modo de espera

Si cierras la consola Nintendo 3DS durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Abre de nuevo la consola para reanudar la partida.



5 Cómo guardar los datos

El juego guardará tu progreso automáticamente en momentos concretos, como al finalizar un partido. Existen tres archivos de guardado, en los que se guardan de forma independiente tus puntos y la valoración que obtengas en los partidos abiertos (p. 12).

Nota: Tras cada victoria que consigas en un torneo, se guardará tu progreso en el juego. También puedes guardarlo si accedes al menú de pausa (p. 6), seleccionas INTERRUMPIR y, a continuación, GUARDAR Y SALIR. Esto te permitirá continuar desde ese punto en otro momento.

Cómo borrar los datos de guardado

Selecciona un archivo de guardado y toca BORRAR para borrarlo.

Nota: Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos que borres.



Datos del Mii

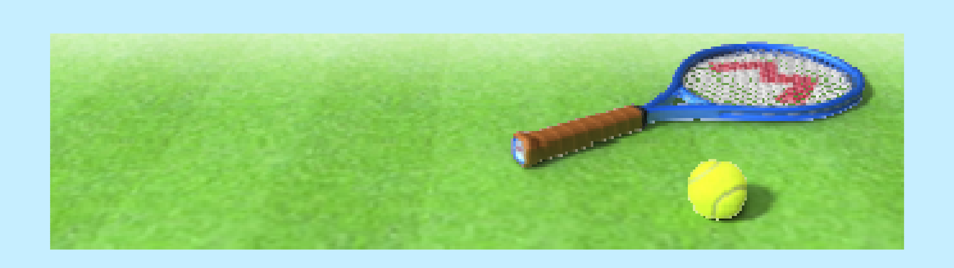
El Mii que elijas para tu archivo de guardado se usará también en StreetPass (p. 13-14). Puedes jugar con ese Mii o cambiarlo por otro en tu cuarto (p. 15).

Nota: Puedes crear personajes Mii en el editor de Mii del menú HOME.

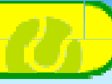


Los datos que recibas a través de StreetPass se guardarán en la tarjeta de juego.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. Procura además no pulsar un botón equivocado (por ejemplo, reiniciando la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.

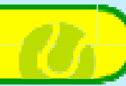


Moverse



Mueve a tu personaje con .

Golpear

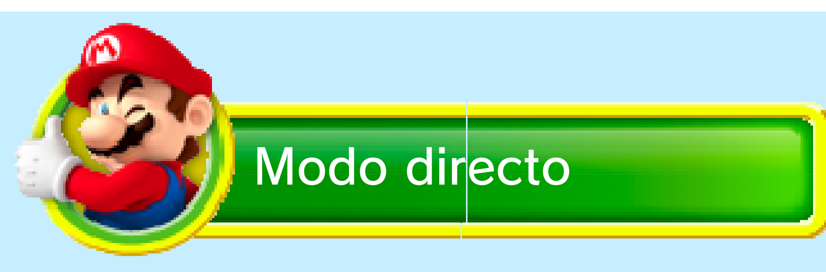


Se llama "golpear" a la acción de devolver la bola a tu oponente. Para ello, toca el panel de golpes o pulsa el botón correspondiente (p. 8-9).



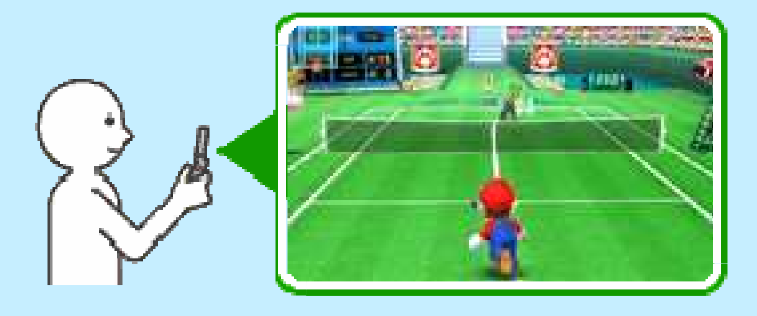
Panel de golpes

Cuando juegues por primera vez, se mostrará un panel con tres divisiones en la pantalla táctil. Pulsa Ⓡ repetidamente para elegir entre el panel con tres divisiones, el panel volteado con tres divisiones y el de seis divisiones.



Modo directo

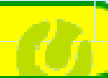
¿Quieres meterte de lleno en la acción? Pues inclina la consola Nintendo 3DS hacia ti, colocándola en vertical, y la cámara se colocará justo detrás de tu personaje.



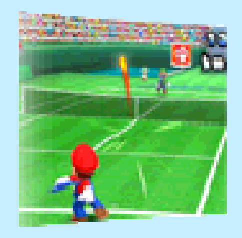
Tu personaje se moverá automáticamente hacia la bola, así que este modo es una buena opción para los principiantes.

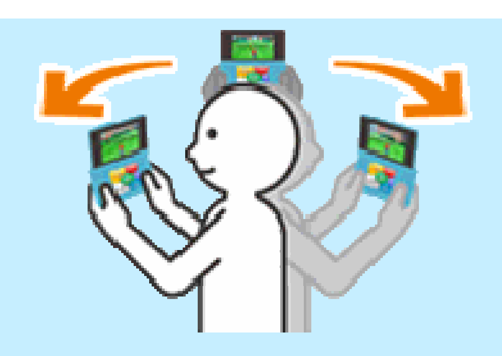
Nota: Puedes seguir moviéndote también con ◎.

Dirigir los golpes



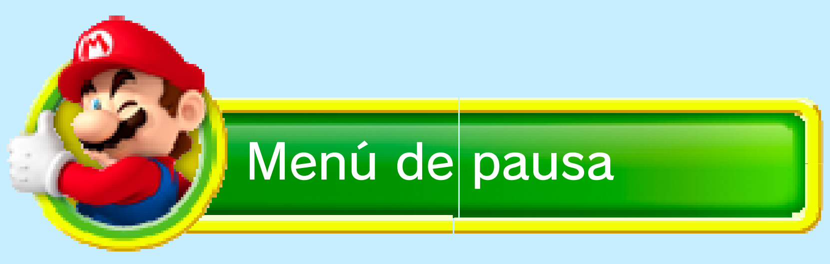
En el modo directo, tu personaje dirigirá los golpes hacia donde esté mirando. Mueve la consola a izquierda y derecha para apuntar a la dirección que tú quieras.



Nota: En el modo directo no está disponible la visualización en 3D.

- Este programa puede requerir mover la consola Nintendo 3DS mientras se juega.
- Asegúrate de que tienes suficiente espacio a tu alrededor para moverte cuando juegues, y sujeta firmemente la consola con ambas manos. Procura no realizar movimientos bruscos, o podrías hacerte daño a ti mismo o a personas y objetos que te rodeen.



Antes de sacar, puedes pulsar START para abrir el menú de pausa. En este menú puedes interrumpir la partida, ver las reglas, los controles, etc.



7 El servicio



Cómo sacar

1 Colócate en la posición donde quieras sacar con ◀◎▶.

2 Toca el panel de golpes para lanzar la bola al aire.



3 Vuelve a tocar el panel para golpear la bola.



Nota: Si usas el golpe sencillo (p. 9), solo necesitas tocar el panel una vez para lanzar la pelota al aire y golpearla.

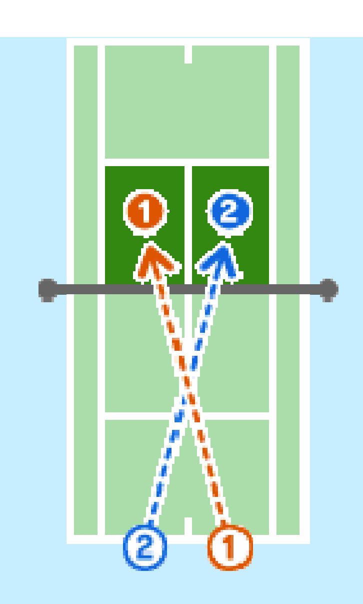
Golpea la bola justo cuando se encuentre en el punto más alto y realizarás un saque más rápido (indicado con "¡GENIAL!").

Dirección del saque



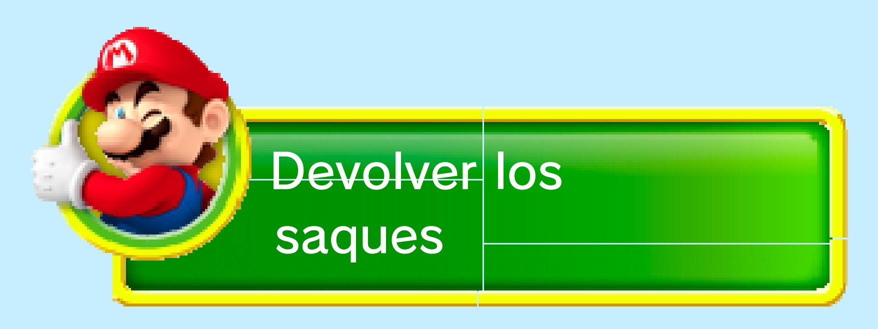
Al sacar, la bola debe

botar primero en el cuadrado de saque del rival (■) opuesto al tuyo en diagonal. Fíjate en el esquema: si sacas desde ①, debes dirigir la bola a ❶.



Si la bola no bota en el cuadrado de saque del rival, el saque no es válido y se considera falta. Si haces doble falta (dos faltas seguidas), el rival se lleva el punto.

Nota: Un "let" es cuando, al sacar, la bola toca la red y bota en el cuadrado de saque del rival. En este caso se debe repetir el saque pero no se considera falta.



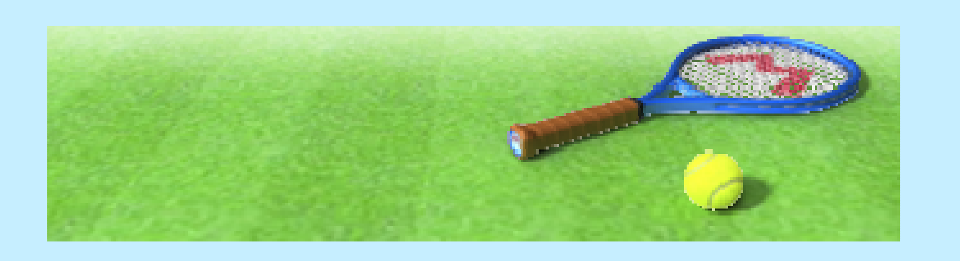
Devolver los saques

Solo puedes devolver un saque cuando la bola haya botado en tu cuadrado de saque. Si la golpeas antes de que toque tu pista, el punto se lo lleva el rival.

Incordiar



Pulsa Ⓐ para incordiar a tu rival mientras esperas a que saque. Si además consigues prolongarlo el tiempo suficiente, tu personaje brillará en rojo y aumentará ligeramente su potencia de golpeo.



8 Devolver la bola



Cómo devolver la bola

1. Calcula dónde botará la bola y muévete hacia allí con .



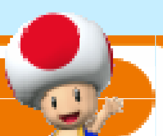
2. Toca el panel de golpes para preparar tu raqueta.



3. Cuando la bola llegue a tu personaje, este devolverá el golpe automáticamente. Dirige el golpe con .

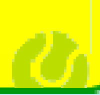


En el modo directo



- Tu personaje se moverá automáticamente hacia la bola, pero tú también puedes moverlo con .
- La bola se devolverá hacia la dirección en que esté orientada la cámara.

"Fuera" y el área de juego



Si envías la bola fuera de la pista, se considera "fuera" y el punto se lo lleva el rival. Sin embargo, el área de juego cambia según el tipo de partido. El área marcada con ■ es válida en los partidos de dobles, pero no en los de individuales.



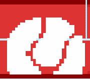
9 Los golpes

Cada tipo de golpe, como por ejemplo el golpe liftado, tiene una velocidad y una potencia, y se representa con un color. Son los colores que verás también en el panel de golpes.

Golpe sencillo Ⓧ

Elige automáticamente el golpe apropiado.

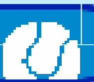
Nota: Cuando dispongas de un golpe afortunado, también se ejecutará automáticamente el mejor golpe, pero tendrá menos fuerza de lo normal.

Golpe liftado Ⓐ 

Un golpe elevado con efecto. Es rápido y cuenta con un bote fuerte.

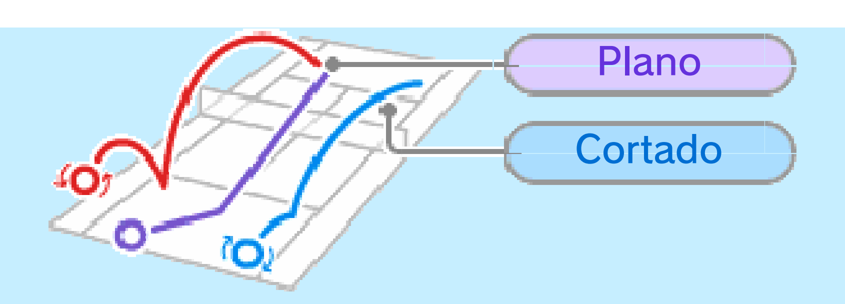
Golpe plano Ⓨ 

Es el golpe más rápido y no lleva efecto.

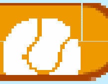
Golpe cortado Ⓑ 

Un golpe bajo con rotación. Es más lento y cuenta con menos bote.

Liftado

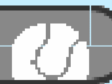


Globo Ⓐ→Ⓑ

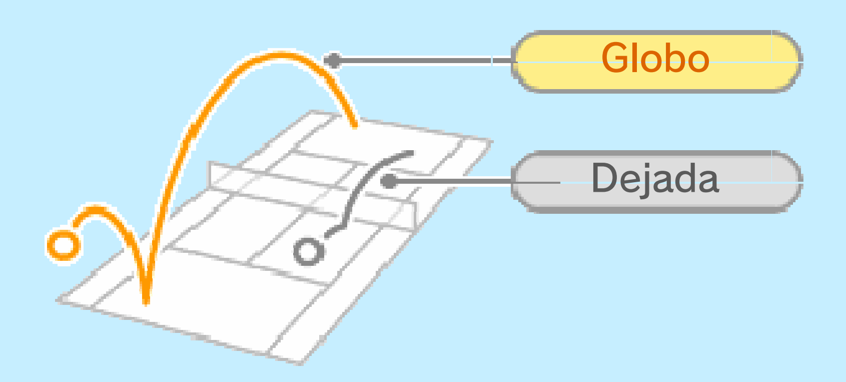


Un golpe muy alto que va dirigido al fondo de la pista.

Dejada Ⓑ→Ⓐ

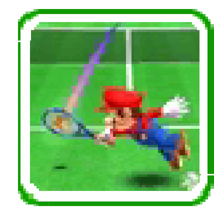


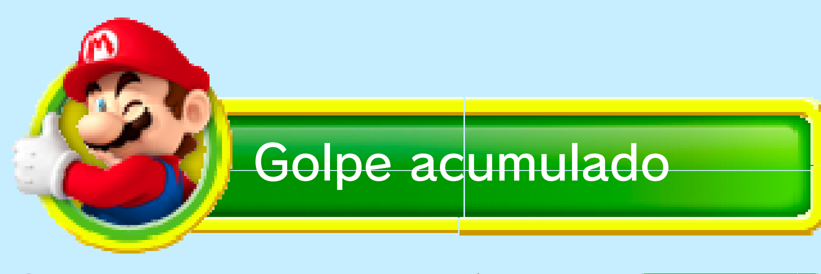
Un golpe dirigido cerca de la red que casi no bota.



Tirarse en plancha Ⓡ

Pulsa Ⓡ para tirarte en plancha hacia una bola que sea difícil de alcanzar y así intentar devolverla.





Si te colocas en posición con la raqueta preparada antes de que llegue la bola, tu personaje acumulará fuerza para aumentar la potencia del golpe.

Nota: No podrás mover a tu personaje mientras acumula fuerza. Cancela la carga con L y podrás moverte de nuevo.



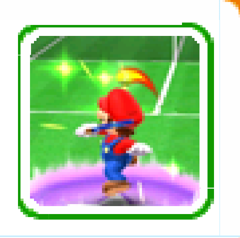
Golpe afortunado

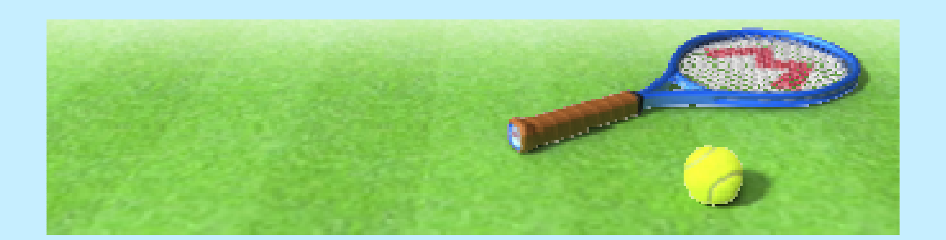
Las áreas afortunadas son los círculos de colores que aparecen en la pista durante un partido. Usa un golpe del mismo color que un área afortunada para aumentar considerablemente la efectividad del golpe.



Área afortunada

Pulsa Ⓨ en un área afortunada de color morado y realizarás un poderoso mate.





10 Juego individual

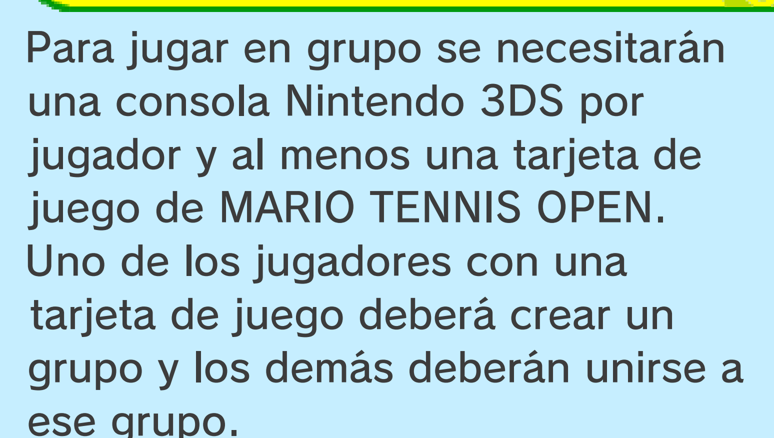
Los modos de juego disponibles para un solo jugador son los torneos, las exhibiciones y los cuatro minijuegos.



11 Participar en una partida local

A través de la comunicación local pueden jugar dos personas juntas al minijuego Super Mario Tennis, o bien hasta cuatro personas a partidos de exhibición o al minijuego Tiro al anillo.

Juego en grupo



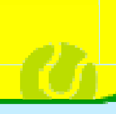
Para jugar en grupo se necesitarán una consola Nintendo 3DS por jugador y al menos una tarjeta de juego de MARIO TENNIS OPEN. Uno de los jugadores con una tarjeta de juego deberá crear un grupo y los demás deberán unirse a ese grupo.

Nota: Los jugadores que no dispongan de una tarjeta de juego de MARIO TENNIS OPEN pueden jugar mediante el modo descarga ( ).

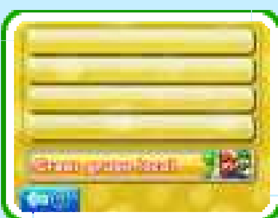


Crear un grupo local

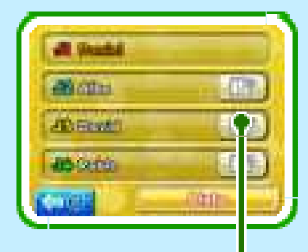
Un jugador con tarjeta de juego



1. En el menú principal, selecciona MULTIJUGADOR LOCAL y luego CREAR GRUPO LOCAL.



2. Cuando los nombres de todos los participantes aparezcan en la pantalla, toca LISTO.

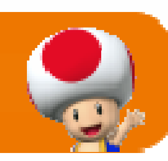


Icono de registro de amigo

3. Sigue las instrucciones que verás en pantalla.

Nota: Las opciones como el modo de juego y el tipo de partido las elegirá el jugador que haya creado el grupo.

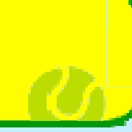
Cómo registrar amigos

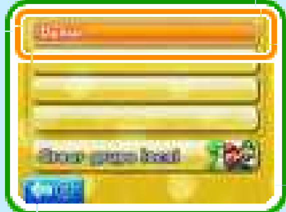


Dos jugadores pueden registrarse como amigos si tocan el icono de registro de amigo. Una vez registrados, podrán volver a enfrentarse entre ellos fácilmente cuando estén en línea (p. 12). La lista de amigos se puede consultar desde el menú HOME.



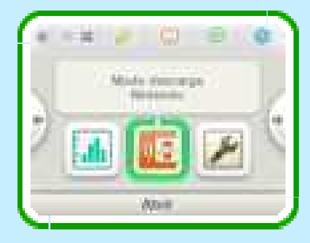
Cómo unirse a un grupo

Jugadores con tarjeta de juego 

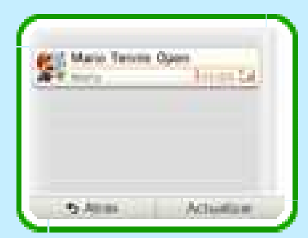


1. En el menú principal, selecciona MULTIJUGADOR LOCAL y luego el grupo al que quieras unirte.
2. Sigue las instrucciones que verás en pantalla.

Jugadores sin tarjeta de juego 



1. Abre el modo descarga en el menú HOME.



2. Selecciona Nintendo 3DS y, a continuación, MARIO TENNIS

OPEN.

Nota: MARIO TENNIS OPEN solo se mostrará cuando un jugador con tarjeta de juego haya creado un grupo.

3 Espera a que empiece la partida.

Nota: Si en el grupo hay un jugador sin tarjeta de juego, el número de personajes y pistas disponibles será limitado.

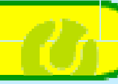


12 Cómo jugar en línea

Este programa es compatible con Nintendo Network™.
Los programas compatibles con este servicio llevan el logotipo de Nintendo Network en el embalaje.



Nintendo Network



Nintendo Network es un servicio en línea de Nintendo que te permite jugar con otras personas de todo el mundo, descargar nuevos programas y contenido adicional, intercambiar vídeos y mensajes, ¡y mucho más!

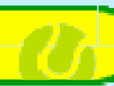
Nota:
- La funcionalidad de Nintendo Network depende del programa usado.
- Para obtener información sobre cómo conectarte a internet con tu consola Nintendo 3DS, consulta el manual de la consola.

Cuando estés jugando en línea, la conexión finalizará automáticamente si no realizas un saque antes de treinta segundos.

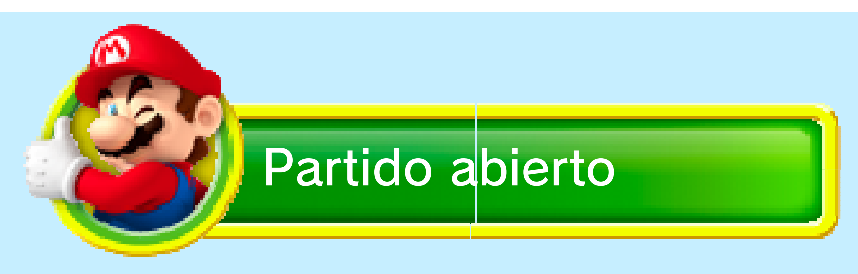


Juega con amigos en grupos de hasta cuatro jugadores. Sigue las instrucciones en pantalla para reunir a tus amigos en un grupo y jugar entre vosotros.

Lista de amigos

En la lista de amigos () del menú HOME puedes registrar y gestionar tus amigos.

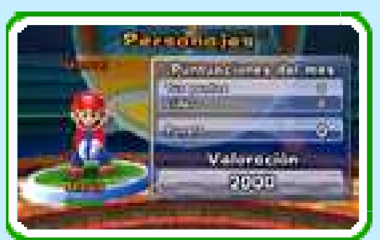
Nota: Para obtener más información sobre la lista de amigos, consulta el manual de instrucciones de la consola.



Partido abierto

Prepara tu revés y enfréntate a otros jugadores de tu región en partidos de individuales. Sigue las instrucciones que verás en pantalla para empezar.
También puedes consultar cuál es tu posición en la clasificación.

Valoraciones



Cada jugador empieza con una valoración de 2000, que aumenta cuando gana puntos ante los rivales en los partidos y disminuye cuando los pierde.

Nota: Los jugadores se emparejarán con otros que tengan una valoración similar. Si la conexión se interrumpe durante un partido, la valoración recibida por cada uno se calculará según los puntos que llevara hasta ese momento.

Puedes restringir la comunicación en línea a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.



13 Jugar a través de StreetPass

Si activas StreetPass para MARIO TENNIS OPEN en tu consola Nintendo 3DS y te cruzas con una persona que haya hecho lo mismo, os intercambiaréis vuestros Mii de forma automática y podréis jugar a dos modos de juego.

Nota: Las dos consolas deben tener StreetPass activado.

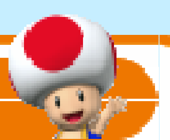


Gana un partido contra un Mii que te hayas cruzado a través de StreetPass y recibirás monedas. Si estás en racha y ganas varias veces seguidas, el número de monedas obtenidas aumentará.



Tiro al anillo

Juega a Tiro al anillo con un Mii que te hayas cruzado a través de StreetPass. Ganarás más o menos monedas según la puntuación que obtengas. Si te vuelves a encontrar con el mismo Mii, este ganará la misma cantidad de monedas.



Las monedas

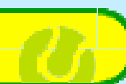
Con las monedas puedes comprar artículos para tu Mii en la tienda (p. 15).



14 Cómo usar StreetPass

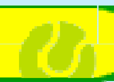
Para usar StreetPass, tienes que aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.

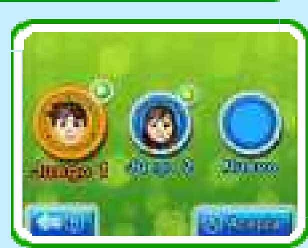
Nota: Para obtener más información sobre el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, consulta la configuración de la consola.

Activar StreetPass 

Cuando inicies el juego por primera vez, se te preguntará si quieres usar StreetPass. A continuación, solo tendrás que seguir las instrucciones que verás en pantalla para activar StreetPass para MARIO TENNIS OPEN en tu consola Nintendo 3DS.

Nota: Puedes cambiar la configuración en cualquier momento si seleccionas STREETPASS en el menú principal, luego CONFIGURACIÓN y, finalmente, SÍ o NO.

Encuentros StreetPass 



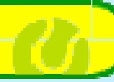
Cuando se produzca alguna comunicación a través de StreetPass, aparecerá en la pantalla de selección de archivo.

Puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.



15 Personalizar tu Mii y opciones

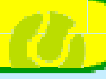
En tu cuarto puedes personalizar tu Mii y también cambiar algunas opciones.

Tienda 

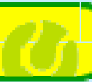
Compra diferentes artículos para tu Mii con las monedas que ganes en los juegos.

Cambiar atuendo 

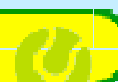
Cambia el atuendo que lleva tu Mii.

Cambiar saludo 

Determina el saludo que usas en tus encuentros StreetPass.

Cambiar Mii 

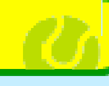
Cambia el personaje Mii que estás usando por otro.

Récords 

Consulta datos como tu historial de conexiones o las clasificaciones.

- Los amigos que aparecen en las clasificaciones son solo aquellos que hayan jugado partidos abiertos alguna vez.
- Un jugador dejará de aparecer en las clasificaciones si han pasado treinta días o más desde la última vez que jugó un partido abierto.
- El puesto en la clasificación de puntos del mes se calcula según las puntuaciones conseguidas en los últimos treinta días.

Opciones

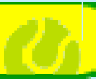


Sensor de giro	Si lo desactivas, el juego no cambiará al modo directo aunque inclines la consola hacia ti, colocándola en vertical.
Mano de la raqueta	Cambia la mano con la que tu personaje sujeta la raqueta.
Cómo jugar	Consulta el tutorial que aparece la primera vez que juegas.



En el tenis hay tres tipos de puntuación: los puntos, los juegos y los sets.

Juegos y sets

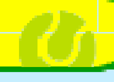


Ganas un juego cuando consigues cuatro puntos y ganas un set cuando consigues, normalmente, seis juegos.
En partidos de un solo set, el primer jugador que consiga un set, gana.
En los partidos de tres sets, sin embargo, la victoria será para el primer jugador que gane dos sets.

Set					
Juego	Juego	Juego	Juego	Juego	Juego
4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.

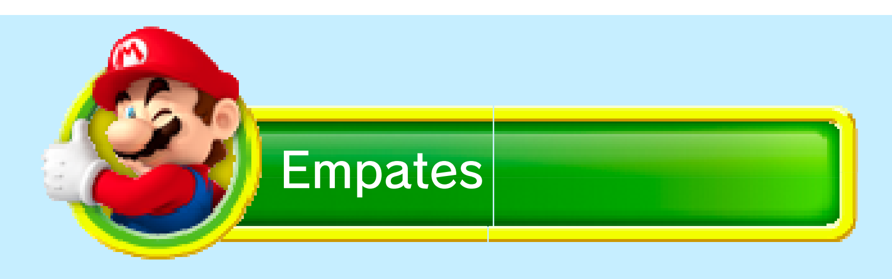
Para conseguir un set, el jugador debe ganar al rival por dos juegos o más de diferencia.

Puntos



En el tenis, los puntos se representan de la siguiente manera:

Ningún punto = 0
1 punto = 15
2 puntos = 30
3 puntos = 40



Empates

Iguales y ventaja

Si ambos jugadores empatan a tres puntos (40-40), la puntuación pasa a llamarse "iguales". A partir de entonces, si un jugador anota un punto más que el otro, obtiene lo que se conoce como "ventaja". Si el que va perdiendo gana el siguiente punto, se vuelve al "iguales". El primero que consigue ponerse dos puntos por delante del rival gana el juego.

Tie-break

Cuando los jugadores tienen el mismo número de juegos al llegar al final de un set, se juega un tie-break para determinar quién gana ese set. (Por ejemplo, en un set normal a seis juegos esto ocurre cuando ambos jugadores están empatados a seis juegos.) Quien primero consiga siete puntos en el tie-break, gana el set.

Nota: Si en el tie-break se da una puntuación de 6-6, se trata como si fuera una puntuación de iguales y, en ese caso, un jugador deberá conseguir dos puntos más que el

otro para ganar.



17 Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web: www.nintendo.com/countryselector

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita: support.nintendo.com